War Echoes

Indice

Capitolo 1 – Introduzione ..... pag. 3
Capitolo 2 – Creazione del Personaggio ..... pag. 7
Capitolo 3 – Classi Base e Classi Magistre ..... pag. 11
Capitolo 4 – Equipaggiamento ..... pag. 24
Capitolo 5 – Meccaniche di Gioco ..... pag. 30
Capitolo 6 – Gestire una Campagna ..... pag. 44
Capitolo 7 – Varianti al Regolamento ..... pag. 50

Appendice 1 – Bestiario ..... pag. 53

Capitolo 1

Introduzione

Medioevo, un periodo di transizione.
Visto come il passaggio dall'Epoca Antica a quella Moderna, si possono già vedere le prime avvisaglie della società che sarà.
Ma alcuni punti oscuri di questo mondo rimangono saldamente radicati nelle credenze antiche.

Il sistema feudale è in pieno sviluppo, con castelli che punteggiano il paesaggio e signori che detengono potere su vaste terre. Le alleanze politiche, i matrimoni strategici e le dispute territoriali sono all'ordine del giorno.

Dopo la caduta dell'Impero Romano, l'Europa si trova in uno stato di frammentazione politica, dove vari reami e tribù barbariche si contendono il controllo del territorio e delle rotte commerciali.
Vecchi poteri pagani cercano di mantenere la propria influenza, mentre il Cristianesimo si espande con l'avanzamento della civiltà.

L'ambientazione di War Echoes cerca di rispondere a questa domanda:
E se tutte le leggende medievali di cui abbiamo letto e sentito parlare fossero state vere?
Se ci fosse stato veramente un Santo che ha sconfitto un drago? Se fossero veramente esistite le streghe, i mostri marini nelle acque inesplorate, gli spiriti?

In questa ambientazione il Medioevo è davvero composto dai Secoli Bui.
Vivere in questa società è difficile alla luce del sole, ma lo è ancora di più quando cala la notte. Non bastano le malattie, la vita dura, le ingiustizie subite proprie di questo periodo.
C'è un pericolo in agguato nel buio, un pericolo ben più reale delle fiabe e filastrocche che si raccontano ai bambini per farli rigare dritto.
E a capo di questo male sta il demonio in persona.

I Personaggi sono combattenti, chiamati a difendere i deboli l'umanità.
A volte il male avrà origini soprannaturali, a volte no. Non bisogna dimenticare infatti che esso risiede anche nel cuore degli uomini.

Possibili Ambientazioni

L'Europa e l'alba del Regno dei Franchi

Uno dei principali teatri delle avventure sarà il Regno dei Franchi, che sotto la guida della dinastia Merovingia e successivamente Carolingia, inizia a consolidare il proprio potere. Clodoveo I, re dei Franchi, ha convertito il suo popolo al cristianesimo, stabilendo un'alleanza con la Chiesa che rafforza il suo dominio.
I Giocatori possono trovarsi a interagire con nobili franchi, a difendere i confini del regno da invasori o a partecipare a missioni per conto della Chiesa.

L'Espansione del Cristianesimo e le terre inesplorate

Missionari e monaci viaggiano attraverso l'Europa e oltre per convertire i popoli pagani, fondando monasteri che diventano centri di apprendimento e spiritualità. I Giocatori potrebbero essere chiamati a proteggere questi missionari, a risolvere conflitti religiosi o a esplorare terre sconosciute. La tensione tra il vecchio paganesimo e il nuovo cristianesimo offre un ricco terreno per trame e intrighi.

Le Invasioni Barbariche e Vichinghe

L'Europa non è solo un luogo di crescita e consolidamento, ma anche di costante minaccia esterna. I Vichinghi, con le loro incursioni rapide e devastanti, rappresentano una minaccia per le coste dell'Europa occidentale. I Giocatori potrebbero trovare se stessi difendendo villaggi, partecipando a battaglie contro questi feroci invasori, o addirittura intraprendendo viaggi verso le terre del Nord in missioni di vendetta o diplomazia.

La Terra Santa e le Rotte Commerciali

I Giocatori possono essere coinvolti nella difesa o nella conquista di Gerusalemme, con missioni che vanno dall'infiltrazione nei territori nemici alla protezione dei pellegrini. Assedi e difese di castelli come la fortezza di Krak dei Cavalieri e il Castello di Belvoir possono offrire avventure focalizzate sulla strategia e il coraggio.
Anche le rotte commerciali che collegano l'Europa alla Terra Santa possono essere teatro di avventure, con personaggi coinvolti nella protezione di carovane mercantili, scorte di sicurezza e trattative diplomatiche.

Nota dei Creatori

War Echoes è nato come progetto amatoriale ed indipendente, creato da un gruppo di amici appassionati di giochi di ruolo.

Questo manuale e le regole al suo interno sono e rimarranno sempre gratuiti.

L'unico scopo di questo gioco è divertire.
I temi al suo interno possono a volte essere male interpretati. Nonostante il Cristianesimo sia descritto come forza del bene contro le religioni "pagane", non vogliamo in nessun modo associare quest'opera ad alcun tipo di ideologia.
Questa ambientazione è stata scelta puramente perchè si presta particolarmente bene ad un gioco di ruolo low-magic, e crediamo possa risultare interessante a molti.
Se all'interno di questo manuale trovate tematiche a voi ostili, vi preghiamo di ignorarle, con la consapevolezza che non è assolutamente il nostro scopo offendere altre culture.

Per quanto riguarda l'artwork, avrete probabilmente notato che è stato creato da un' Intelligenza Artificiale.
Sappiamo che non è la soluzione ideale.
Essendo questo un progetto amatoriale non abbiamo i fondi necessari per pagare un artista in carne ed ossa, nonostante questa sarebbe la nostra prima scelta.
E no, non ci proviamo nemmeno a disegnare di nostro pugno. In questo campo siamo veramente negati.
Non escludiamo in un futuro (se vi fosse l'interesse) la creazione di un'edizione fisica con un artwork propriamente disegnato da un'artista.

Grazie a tutti, spero abbiate altrettanto divertimento voi a giocare questo gioco tanto quanto ne abbiamo avuto noi a crearlo.

Capitolo 2

Creazione del Personaggio

I Personaggi di War Echoes sono dei Campioni del Bene.
In un modo o nell'altro il destino ha voluto che combattessero in quell'eterno conflitto che vede scontrarsi l'umanità contro tutte le forze oscure nascoste che tramano per sopprimerla. Inizieranno il loro viaggio come normali milites, arcieri o inquisitori, ma con l'avanzare delle imprese diverranno sempre più esperti e potenti, finché un giorno potranno fregiarsi del titolo di Paladini dell'umanità.

Per creare un nuovo Personaggio si svolgono in quest'ordine i seguenti passi:

1. Determinare le Caratteristiche
2. Scegliere la Classe e l'equipaggiamento iniziale
3. Determinare i Punti Ferita
4. Determinare i Punti Fatica Massimi
5. Calcolo di Difesa e Percezione

Determinare le Caratteristiche

Le caratteristiche base del Personaggio sono:

- Prudenza (PRU)
- Velocità (VEL)
- Coraggio (COR)
- Fortezza (FOR)

La Prudenza (o Prudentia) è la capacità di osservazione, l'intelligenza e la capacità di analisi del Personaggio. Ai fini del gioco viene utilizzata per determinare la Percezione (e dunque l'iniziativa in combattimento) e per le prove basate sulla tattica e l'intelletto.

La Velocità (o Celeritas) riguarda l'agilità e la velocità di esecuzione di azioni manuali. Serve a determinare la difesa del personaggio, gli attacchi a distanza e per le prove basate sulla destrezza.

Il Coraggio (o Audatia) misura l'abilità di rischiare, nel combattimento ma anche fuori. Si usa per calcolare i danni delle armi e per le prove di forza o coraggio.

La Fortezza (o Fortitudo) è la prestanza fisica del Personaggio. Un'alta Fortezza garantisce dei Punti Ferita aggiuntivi, maggiori Punti Fatica e aiuta a superare le prove fisiche.

Ogni nuovo Personaggio parte con ognuna delle quattro caratteristiche a -2.
Come primo passo per la creazione del Personaggio il Giocatore distribuisce 12 punti tra le caratteristiche, stando attento che la differenza tra una caratteristica e le sue due adiacenti non superi mai i 3 punti.
Come visibile nella scheda del personaggio, la Prudenza è adiacente alla Velocità e al Coraggio. La Velocità è adiacente a Prudenza e Fortezza. Il Coraggio è adiacente a Prudenza e Fortezza, e la Fortezza è adiacente a Velocità e Coraggio.

Scegliere la Classe e l'Equipaggiamento Iniziale

Il Giocatore sceglie una Classe Base tra quelle disponibili (vedi capitolo 3).
Ogni classe aggiunge una Carta di Classe.
Il Giocatore terrà questa carta scoperta di fronte a sé, e la utilizzerà durante gli scontri per simboleggiare il proprio Personaggio.
Inoltre viene fornito un equipaggiamento standard, solitamente composto da un'arma, un'armatura, e del denaro (sempre al capitolo 3).
Il Giocatore se lo desidera può in questo momento vendere il proprio equipaggiamento (si vende sempre a metà del prezzo di mercato per difetto) e acquistarne di nuovo, se le sue finanze lo permettono.
Una volta soddisfatto egli prende le carte collegate agli oggetti equipaggiati (tra le armature solo quelle del Torso danno una carta) e le aggiunge al proprio Mazzo Fato.

Esempio:
Un Milites di primo livello ha diritto a una Spada bastarda, un Camaglio, un Gambeson e un Brocchiere. Il Giocatore decide di vendere il Brocchiere per 17 denari perchè non pensa di averne bisogno, poi andrà ad aggiungere al suo Mazzo Fato iniziale la carta Spada bastarda e la carta Gambeson.

Determinare i Punti Ferita

I Punti Ferita rappresentano la sua capacità di resistere ai danni fisici e di continuare a combattere nonostante le ferite.
Se un Personaggio raggiunge i 0 Punti Ferita (o negativi) in una qualsiasi delle Zone del corpo si considera Incapacitato, e morirà a breve se non riceve cure mediche.

Ogni nuovo Personaggio ha 2 Punti Ferita alla Testa (uno nelle Ferite Gravi e uno nelle Ferite Leggere), 3 Punti Ferita al Torso (due nelle Ferite Gravi e uno nelle Ferite Leggere) e 4 Punti Ferita agli Arti (due nelle Ferite Gravi, uno nelle Ferite Leggere e uno nelle Ferite Superficiali). Questi Punti Ferita iniziali sono contrassegnati sulla scheda da una i.

A questi Punti Ferita fissi vanno aggiunti tanti Punti Ferita bonus quanto il valore di Fortezza, se positivo.
Questi Punti Ferita possono essere aggiunti ad ogni Zona, ricordandosi però la regola generale che il numero di Ferite Gravi di una Zona deve essere sempre maggiore o uguale al numero di Ferite Leggere. Così come il numero di Ferite Leggere deve essere sempre maggiore o uguale al numero di Ferite Superficiali.
Nel caso del Milites ricordiamo inoltre che come abilità iniziale si aggiungono 3 ulteriori Punti Ferita bonus, assegnati secondo le regole descritte in precedenza.

Una volta stabiliti i Punti Ferita finali, annerire sulla scheda gli spazi extra finché non sono mostrati solo quelli effettivi del Personaggio. Se con l'aumento di livello si guadagnerà un Punto Ferita bonus aggiuntivo, allora si potrà liberare uno spazio tra quelli anneriti in precedenza.

Determinare i Punti Fatica Massimi

I Punti Fatica vengono spesi durante i combattimenti. Stanno a rappresentare lo sforzo del Personaggio che gli permette di distinguersi nella lotta rispetto a un normale combattente. Se un personaggio raggiunge i 0 Punti Fatica diventa Esausto (vedi capitolo 5).

I Punti Fatica Massimi iniziali sono equivalenti a 10 + il punteggio di Fortezza – il Bonus di Armatura equipaggiata nel Torso.

Esempio:
Un Personaggio di primo livello con Fortezza 1 ed un'armatura di cuoio (bonus +2) avrà in totale 10 + 1 – 2 = 9 Punti Fatica massimi.

Se con l'aumento di livello si guadagna un ulteriore Punto Fatica, aggiungerlo ai Punti Fatica Massimi. Attenzione! Ogni volta che si cambia l'armatura del Torso ricalcolare anche il suo bonus nel numero di Punti Fatica Massimi.

Calcolo di Difesa e Percezione

Il valore di Difesa equivale alla propria capacità difensiva in battaglia. Più è alto e più sarà difficile per gli avversari colpire il Personaggio.
Il valore di Percezione determina quanto un Personaggio sia attento a ciò che lo circonda. Più è alto e più sarà difficile aggirare o ottenere vantaggi tattici sul Personaggio.
Ogni Zona del corpo ha il suo valore di Difesa, che varia a seconda dell'armatura equipaggiata in tale Zona.

Il valore di Difesa della Testa è calcolato come:
14 + Bonus Armatura della Testa + Velocità.

Il valore di Difesa del Torso è calcolato come:
12 + Bonus Armatura del Torso + Velocità.

Il valore di Difesa degli Arti è calcolato come:
10 + Bonus Armatura degli Arti + Velocità.

Attenzione che alcune armature danno un valore massimo di velocità consentito. Un valore superiore a tale limite non verrà calcolato.

Il valore di Percezione è calcolato come:
Visuale data dall'Armatura della Testa +Prudenza.

Capitolo 3

Classi Base e Classi Magistre

Le Classi Base

Il Milites

Il Milites è un guerriero al servizio di un monarca o un'alta figura cristiana.
E' abile nel corpo a corpo, e solitamente utilizza una spada lunga o spada e scudo.

In seguito un Milites esperto ha la possibilità di diventare Cavaliere specializzandosi nel combattimento a cavallo, Templare concentrandosi nel combattere il maligno, oppure Alabardiere se predilige il corpo a corpo a piedi.

Equipaggiamento iniziale:

- Spada bastarda
- Camaglio
- Gambeson
- Brocchiere

Denaro iniziale:
Pesca tre carte dal Mazzo Tiro e sommale, quello è il numero di denari in tuo possesso.

Abilità:

Livello 1	**Instancabile:** +5 ai Punti Fatica e +3 ai Punti Ferita.
Livello 3	**Servo del signore :** Se ha equipaggiato un'arma e un'armatura il milites incute timore nei nemici, +2 a tutti i tiri per colpire.
Livello 6	**Deus lo volt:** Se combatte contro i nemici della chiesa, peccatori o eretici il milites ha un ulteriore + 2 a tutti i tiri per colpire, inoltre non può guadagnare lo Status Svantaggio a causa di un attacco da tali nemici.
Livello 9	Scegli una Classe Magistra tra Cavaliere, Templare o Alabardiere.

L'Arciere

L'Arciere solitamente ha origini umili, un figlio di contadini o di piccoli nobili ma non riconosciuto. Fin da giovane si è distinto nella caccia, e solo grazie alle proprie abilità è riuscito a farsi un nome. L'Arciere è esperto nell'uso di armi a distanza, e solitamente predilige l'arco.

Esso può specializzarsi nel combattimento diventando Soldato di Ventura, nel cacciare bestie e piazzare trappole diventando un Cacciatore, oppure concentrandosi nell'abilità con l'arco diventando Grande Arciere.

Equipaggiamento iniziale:

- Arco
- Pugnale
- Cuffia Imbottita
- Gambeson

Denaro iniziale:
Pesca due carte dal Mazzo Tiro e sommale, quello è il numero di denari in tuo possesso.

Abilità:

Livello 1	**Guardingo:** All'inizio dello scontro l'arciere incomincia con un Token Distanza aggiuntivo di fronte a sé.
Livello 3	**Instancabile:** Quando attacca con l'arco o altre armi da tiro l'arciere guadagna 1 punto fatica.
Livello 6	**Tiro in mischia:** Se attacca con un'arma a distanza in corpo a corpo l'arciere non subisce Svantaggio.
Livello 9	Scegli una Classe Magistra tra Soldato di Ventura, Cacciatore o Grande Arciere.

L'Inquisitore

L'inquisitore è un membro della chiesa a cui vengono conferiti particolari poteri. Egli svolge il ruolo di giudice della comunità, e la difende dalle influenze malvagie, a volte anche con metodi discutibili. Non è abile in combattimento come il Milites o l'Arciere, ma grazie alla sua astuzia e la sua fede riesce a distinguersi ugualmente.
Una volta guadagnata abbastanza esperienza l'Inquisitore può concentrarsi nella ricerca e l'investigazione diventando un Cacciatore di Streghe, può concentrarsi nello scacciare il maligno diventando un Esorcista, o in ultimo nel eseguire materialmente le sentenze diventando un Esecutore.

Equipaggiamento iniziale:

- Spada Corta
- Messale
- Cappello d'Arme
- Gambeson
- Braccia Imbottite

Denaro iniziale:
Pesca quattro carte dal Mazzo Tiro e sommale, quello è il numero di denari in tuo possesso.

Abilità:

Livello 1	**Tocco purificatore:** Una volta al giorno l'inquisitore può imporre le mani sulle sue ferite o quelle di un suo compagno, curando 1 Ferita alla Testa o 2 Ferite al Torso o 3 Ferite agli Arti. Inoltre rimuove 1 carta Ferita dal Mazzo Fato del Personaggio.
Livello 3	**Marchio della strega:** Una volta al giorno l'inquisitore può percepire il marchio del maligno, scoprendo se è presente il male in una persona o in un luogo. L'inquisitore ed i suoi compagni avranno +2 a tutti i tiri contro la minaccia rilevata per quella scena.
Livello 6	**Sapienti consilio:** Malvagi, eretici, peccatori e esseri soprannaturali in generale hanno perennemente -3 ai tiri per colpire quando attaccano l'Inquisitore.
Livello 9	Scegli una Classe Magistra tra Cacciatore di Streghe, Esorcista o Esecutore.

Le Classi Magistre

Il Cavaliere

Il Cavaliere è un guerriero d'élite specializzato nel combattimento a cavallo. Gode inoltre di uno status sociale superiore, con terreni e potere proporzionali alla propria esperienza in battaglia.

D'altro canto ogni Cavaliere che si rispetti segue il Codice Cavalleresco, una serie di regole molto rigide che ne dettano la moralità.

Nuovo equipaggiamento disponibile:

Arma	Danno	Caratteristica	Abilità	Costo in denari
Armi in Corpo a Corpo				
Lancia da Giostra	2	Velocità	Critico x3. +2 Danni in Carica. -2 Danni fuori dalla Carica.	48

Nuove Abilità:

Livello 9	**Carica Mortale:** Ogni attacco di Carica guadagna Vantaggio.
Livello 12	**La forza del Codice:** Finché segue il Codice Cavalleresco, ogni tentativo di influenzare o ammaliare il Cavaliere con mezzi soprannaturali o no sarà soggetto a Svantaggio.
Livello 15	**Cavalcatore Supremo:** Finché è a Cavallo, il Cavaliere ha +1 a Colpire e effettua un Colpo Critico con il 18-20.

Il Templare

I Cavalieri Templari fanno parte di uno dei più noti ordini religiosi cavallereschi.
Nati per difendere la Terra Santa, sono considerati sia monaci che combattenti, e dedicano la propria vita a difendere i Pellegrini Cristiani dal maligno.

I Templari anziani invece solitamente lasciano le prime linee per lavori di gestione agricola o finanziaria.

Nuovo equipaggiamento disponibile:

	Difesa	Punti Ferita	Costo in denari
Cavalli			
Cavallo Templare	14	5	500-700

Nuove Abilità:

Livello 9	**Difensori della Terra Santa:** Ogni Templare in Terra Santa gode di alta stima e potere nelle comunità Cristiane. **Fede incrollabile:** Una volta per scontro, il Templare può ridurre un danno che porterebbe una Zona a zero o meno lasciandola con 1 ferita rimasta.
Livello 12	**Benedetto dal Signore:** Ogni Unguento utilizzato dal Templare raddoppia il proprio effetto.
Livello 15	**Fede Eterna:** Il Templare può usare l'abilità Fede Incrollabile due volte per scontro.

L'Alabardiere

L'Alabardiere è un guerriero specializzato nell'utilizzo dell'Alabarda.
Quest'arma simile ad una picca con una testa d'ascia è stata sviluppata principalmente per contrastare la cavalleria pesante, ma la sua forza brutale la rende un pericolo per ogni tipo di nemico, se in mani esperte.
L'Alabardiere solitamente è un mercenario di alto rango o una guardia di palazzo, un guerriero che ha visto molte battaglie al soldo di uno o più padroni.

Nuovo equipaggiamento disponibile:

Arma	Danno	Caratteristica	Abilità	Costo in denari
Armi in Corpo a Corpo				
Alabarda	3	Coraggio	+2 a colpire un bersaglio a Cavallo o la sua Cavalcatura. Arma a due mani.	48

Nuove Abilità:

Livello 9	**Mantenere la posizione:** Se l'Alabardiere subisce un attacco in Carica e quest'ultimo manca il bersaglio, allora l'Alabardiere ha diritto ad un attacco istantaneo verso il nemico che lo ha attaccato.
Livello 12	**Incubo della Cavalleria:** Se attacca usando un'Alabarda e non è a Cavallo, l'Alabardiere aggiunge +2 ai danni inflitti quando attacca un bersaglio a Cavallo o la sua Cavalcatura.
Livello 15	**Brutalità giustificata:** Se l'Alabardiere non è a Cavallo, ogni attacco riuscito con l'Alabarda infligge un'ulteriore metà dei danni all'inizio del turno successivo del bersaglio.

Il Soldato di Ventura

Il Soldato di Ventura è un mercenario, e combatte principalmente per il proprio tornaconto. Non è raro vedere più Soldati di Ventura che si uniscono in un'unica banda, una Compagnia di Ventura, governata da un Capitano.
Questi combattenti vengono assoldati per le loro abilità e il loro addestramento superiore, ma vengono comunque guardati con sospetto in quanto la loro fedeltà può essere comprata dal maggiore offerente.

Nuova Carta Fato disponibile:

Carta	Tipo	Potere	Costo in Punti Fatica
Tattiche Superiori	Manovra	Pesca tre carte dal Mazzo Fato, poi scarta questa carta.	0

Nuove Abilità:

Livello 9	**Tattiche Superiori:** Aggiungi la Carta Fato Tattiche Superiori al tuo Mazzo Fato.
Livello 12	**Esperto d'armi:** Se lo desidera il Soldato di Ventura può ignorare l'abilità dell'arma equipaggiata.
Livello 15	**A suo agio nella Battaglia:** Il Soldato di Ventura non subisce Svantaggio quando cambia arma.

Il Cacciatore

Il Cacciatore è un solitario, e spesso risiede ai confini della società.
Vive di ciò che caccia, mangiandone la carne e vendendo pellicce o artigli in cambio di ciò che gli può servire.
Maestro dell'inseguimento, molto raramente una preda su cui abbia posato lo sguardo riesce a sfuggirgli.

Nuovo equipaggiamento disponibile:

Arma	Danno	Caratteristica	Abilità	Costo in denari
Armi in Corpo a Corpo				
Coltello da Caccia	2	Velocità	+2 a colpire un animale. Non dà Svantaggio quanto si cambia da e con un'altra arma.	15

Nuova Carta Fato disponibile:

Carta	Tipo	Potere	Costo in Punti Fatica
Studiare l'avversario	Manovra	Il prossimo turno il Personaggio avrà Vantaggio e +2 a colpire. Inoltre guadagna +2 Difesa per questo round. (Al posto dell'azione di attacco).	0

Nuove Abilità:

Livello 9	**Studiare l'avversario:** Aggiungi la Carta Fato Studiare l'avversario al tuo Mazzo Fato.
Livello 12	**Sempre allerta:** Il Cacciatore ha sempre Vantaggio quando fa un tiro di Percezione.
Livello 15	**Sà dove colpire:** Il Cacciatore ha sempre +1 quando attacca il Torso, e +2 quando attacca la Testa.

Il Grande Arciere

Il Grande Arciere è un professionista nel suo campo.
Anni e anni di pratica gli hanno donato un sesto senso che gli permette di aggiustare il tiro in base al vento, all'umidità della corda dell'arco, e al movimento del bersaglio.
L'arco è il suo strumento, e lui è un maestro nell'usarlo.
L'esperienza l'ha portato ad usare archi sempre più lunghi, che sono sì più impegnativi da usare, ma permettono anche una maggior potenza e gittata.
Per questo i Grandi Arcieri sono ricercati dai Signori della Guerra, in quanto anche una piccola guarnigione di questi guerrieri può portare alla vittoria.

Nuovo equipaggiamento disponibile:

Arma	Danno	Caratteristica	Abilità	Costo in denari
Armi a Distanza				
Arco lungo	4	Velocità	Non può essere usato nel turno in cui si è scambiata l'arma	52

Nuove Abilità:

Livello 9	**Cecchino:** Il Grande Arciere guadagna +1 al tiro per colpire per ogni token distanza tra lui e il bersaglio, massimo 3.
Livello 12	**Più Guardingo:** All'inizio dello scontro il Grande Arciere incomincia con un Token Distanza aggiuntivo di fronte a sé. E' cumulabile con Guardingo.
Livello 15	**Salva di frecce:** Se sta usando l'arco, il Grande Arciere può attaccare due volte con -2 al tiro per colpire di ogni attacco.

Il Cacciatore di Streghe

Il Cacciatore di Streghe è un Inquisitore che ha dedicato tutta la sua vita a ricercare ed estirpare il maligno.
Egli ha una profonda conoscenza delle arti oscure, ma non ne viene influenzato grazie alla sua fede incrollabile. Nei rari casi in cui venga corrotto, è compito degli altri Cacciatori eliminarlo senza la minima esitazione.
Questa sua abnegazione spesso sfocia nel fanatismo, e non è raro che il resto della società lo tenga a distanza con un misto di reverenza e paura.

Nuovo equipaggiamento disponibile:

Oggetto	Costo in denari
Oggetto a una mano	
Malleus Maleficarum	-

Nuove Abilità:

Livello 9	**Missione Sacra:** Il Cacciatore di Streghe scambia la carta Messale con la carta Malleus Maleficarum. Ogni eventuale livello guadagnato viene trasferito alla nuova carta. Inoltre la sua natura implacabile lo rende particolarmente ostico. Aggiunge +2 Punti Fatica Massimi.
Livello 12	**Nemesi delle Streghe:** Il Cacciatore di Streghe ha sempre Vantaggio quando attacca una Strega o un suo servitore. Inoltre l'abilità Marchio della Strega può essere usata tre volte al giorno.
Livello 15	**Arma Eletta:** Una volta al giorno il Cacciatore di Streghe può infondere la sua fede in un'arma, per renderla particolarmente efficace. Nel corso di quella giornata, ogni attacco lanciato con tale arma avrà +2 a colpire e +1 ai danni contro nemici soprannaturali.

L'Esorcista

L'Esorcista dedica la sua vita a cacciare e respingere le presenze demoniache mediante i rituali sacri della Chiesa.
Dove gli altri falliscono, l'Esorcista riesce grazie ad una fede ed una forza di volontà incrollabili, che gli permettono di resistere alle tentazioni del male.
Sono in pochi gli Inquisitori che possono fregiarsi di questo titolo, e ciò è dovuto anche all'alta mortalità del compito, cosa tenuta segreta dalle alte sfere Cristiane.

Nuovo equipaggiamento disponibile:

Oggetto	Costo in denari
Oggetto a una mano	
Rituale Romanum	-

Nuove Abilità:

Livello 9	**Chiarezza mentale:** L'Esorcista scambia la carta Messale con la carta Rituale Romanum. Ogni eventuale livello guadagnato viene trasferito alla nuova carta. Inoltre d'ora in poi grazie alla sua natura inquisitoria l'Esorcista sarà più difficile da ingannare. Il valore di Percezione aumenta di +2.
Livello 12	**Tocco Sacro:** L'abilità Tocco Purificatore dell'Esorcista può essere usata tre volte al giorno.
Livello 15	**Luce divina:** Tre volte al giorno l'Esorcista può obbligare le presenze demoniache alla fuga. Ogni nemico nelle vicinanze deve superare una cd 12 su Prudenza o subire 2 danni ad ogni bersaglio e fuggire terrorizzato.

L'Esecutore

L'Esecutore è spesso visto come un male necessario.
Egli rimane nell'ombra, e si occupa di quei compiti che agli altri risultano sgradevoli. Con ogni mezzo necessario egli interroga ed estorce la verità. A volte tortura anche solo come punizione, senza un motivo apparente.
Egli non si fà troppe domande, anzi. Nel suo lavoro chi non discute gli ordini ricevuti e li esegue senza pensarci troppo è visto in modo favorevole.

Nuovo equipaggiamento disponibile:

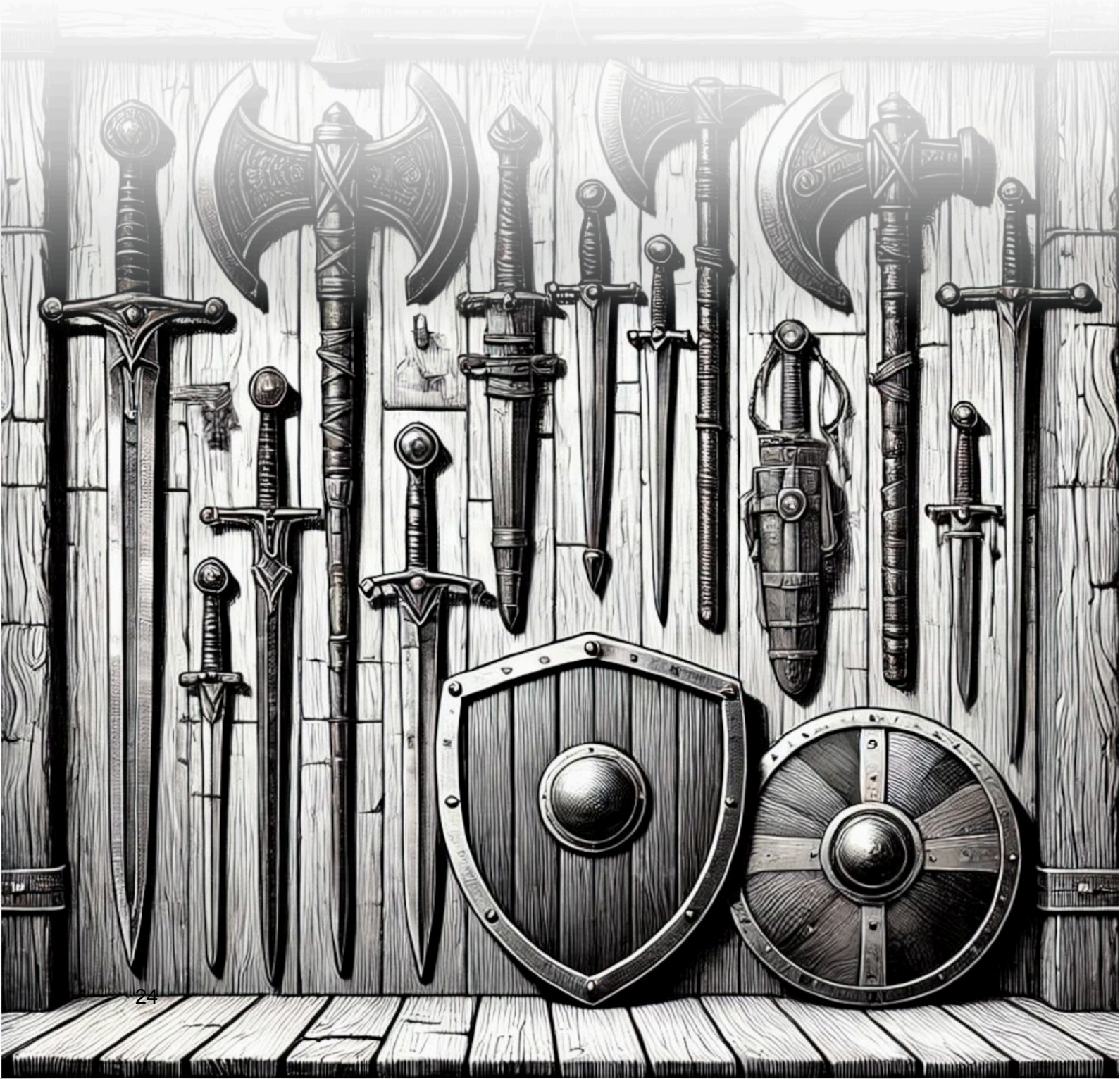
Oggetto	Costo in denari
Oggetto a una mano	
De visitatione carceratorum	-

Nuove Abilità:

Livello 9	**Colui che ha visto L'abisso:** L'Esecutore scambia la carta Messale con la carta De visitatione carceratorum. Ogni eventuale livello guadagnato viene trasferito alla nuova carta. Inoltre d'ora in poi il suo status sociale lo rende particolarmente minaccioso. Ogni tentativo di intimidazione avrà sempre Vantaggio.
Livello 12	**Esperto del Corpo:** L'Esecutore supera automaticamente ogni prova per stabilizzare un morente. Inoltre se lo desidera può aumentare la difficoltà di ogni attacco svolto per infliggere danni aggiuntivi di un pari numero.
Livello 15	**Infondere la Paura:** Ogni volta che l'Esecutore uccide un nemico, tutti i nemici rimasti devono fare una prova di Coraggio con difficoltà 10+il numero di nemici uccisi nello scontro. Se non la superano avranno Svantaggio per il prossimo turno.

Capitolo 4

Equipaggiamento



Armi

Un Personaggio può portare un'arma in Corpo a Corpo e un'arma a Distanza.
Ogni arma equipaggiata aggiunge una carta al Mazzo Fato del Giocatore.

Arma	Danno	Caratteristica	Abilità	Costo in denari
Armi in Corpo a Corpo				
Bastone	1	Fortezza	+1 Danno se è il primo danno subito nella zona mirata.	-
Pugnale	1	Velocità	+1 per colpire la zona degli Arti.	8
Spada corta	1	Velocità o Coraggio	+1 per colpire la zona del Torso.	20
Spada Bastarda	2	Coraggio	-1 al tiro per colpire se equipaggiato uno scudo.	25
Spada a due mani	3	Fortezza	-1 al tiro per colpire la zona della Testa. Arma a due mani.	40
Mazza	2	Coraggio	+1 danno se si mira alla Testa.	15
Lancia	2	Velocità	Critico x3. Arma a due mani.	18
Ascia	3	Coraggio	+1 per colpire la zona degli Arti. -1 alla propria Difesa degli Arti.	32
Martello d'arme	4	Fortezza	-2 al tiro per colpire. Arma a due mani.	48
Armi a Distanza				
Arco	3	Velocità	+1 al tiro per colpire per ogni carta Attacco scartata	38
Balestra	3	-	Non aggiunge Caratteristica al tiro per colpire. +1 ai danni per ogni due carte Attacco scartate.	54
Fionda (frombola)	1	Velocità	+1 danno se si mira agli Arti.	12

Armature

Le armature sono suddivise in base alla loro capacità di protezione e alle restrizioni di movimento che impongono. Ogni armatura per il Torso aggiunge anche una carta al Mazzo Fato del Giocatore. Se l'arma in Corpo a Corpo non è un'arma a due mani allora il Personaggio può equipaggiarsi anche con uno Scudo. Fa eccezione il Brocchiere che può essere equipaggiato anche con un arma a due mani, dando un malus ai danni.
Le armi a Distanza non concedono nessun tipo di Scudo.

	Bonus Armatura	Destrezza massima	Visuale	Costo in denari
Armature per la Testa				
Cappello di Stoffa	+0	+5	+3	5
Cuffia Imbottita	+1	+4	+3	8
Camaglio	+2	+3	+3	45
Cappello d'arme	+2	+4	+2	45
Barbuta	+2	+2	+2	70
Bacinetto	+3	+1	+1	85
Celata	+3	+2	+0	120
Grande elmo	+4	+1	-1	125
Armature per il Torso				
Tunica	+0	+5	-	5
Gambeson	+1	+3	-	45
Cotta di Maglia	+2	+3	-	195
Brigantina	+3	+2	-	245
Panziera	+4	+1	-	250
Armature per gli Arti				
Pantaloni di Stoffa	+0	+5	-	5
Braccia imbottite	+1	+3	-	25
Braccia di Maglia	+2	+3	-	50
Spallacci e Schinieri	+3	+2	-	65

	Bonus Armatura	Abilità	Costo in denari
Scudi			
Scudo di legno	+1 a Torso e Arti	Non consente l'utilizzo di armi a due mani.	55
Brocchiere	+1 a Arti	Consente l'utilizzo di armi a due mani, ma diminuisce di 1 i danni inflitti con tali armi.	35

Cavalcature

Le cavalcature comuni oltre al prezzo di acquisto richiedono 5 denari a settimana per il sostentamento, e 1 denaro al giorno per il pernottamento in una stalla.

	Difesa	Punti Ferita	Costo in denari
Cavalli			
Cavallo da Galoppo	12	3	500-700
Cavallo addestrato	14	4	600-900
Cavallo da Guerra	15	5	800-1100

Pozioni e Unguenti

Gli Unguenti richiedono una situazione di calma per essere utilizzati, e ci vogliono circa 5 minuti prima che se ne vedano gli effetti.

	Effetto	Costo in denari
Unguenti		
Unguento Purificatore	Purifica il Personaggio, curandolo da Veleni deboli.	20

Unguento Curativo	Elimina fino a due carte Fato "Ferita" o "Ferita Grave".	15
Unguento Benedetto	Cura 1 Punto Ferita alla Testa o 2 Punti Ferita al Torto o 3 Punti Ferita agli Arti.	15
Unguento Benedetto Superiore	Cura 2 Punti Ferita alla Testa o 3 Punti Ferita al Torto o 4 Punti Ferita agli Arti.	35

Beni e Servizi

I prezzi possono variare considerevolmente a seconda della regione, disponibilità e condizioni economiche locali. Oggetti di alta qualità o con decorazioni particolari possono costare significativamente di più.
In molte aree, il baratto era ancora comune, specialmente nelle regioni rurali. I prezzi in denaro potrebbero non riflettere le pratiche di scambio locale.
Alcuni beni, come le armi di alta qualità o le armature complete, erano accessibili solo ai nobili o ai mercenari ben pagati.

	Costo in denari
Beni	
Mantello di lana	10-20
Tunica di lino	5-10
Stivali di pelle	10-15
Veste di cotone	15-30
Sacca di farina (50 kg)	5-10
Sacca di grano (50 kg)	4-8
Sacca di sale (50 kg)	15-30
Formaggio (1 kg)	1-2
Birra (1 litro)	1
Vino (1 litro)	2-5

Servizi	
Pernottamento in locanda	2-5 per notte
Pasti in locanda	1-3 per pasto
Assistenza medica (Curatore)	5-20 per visita
Fabbro (riparazione arma)	10-20
Sarto (vestito su misura)	5-10
Trasporto (carro e cavallo)	5-10 al giorno
Animali	
Cavallo da lavoro	300-500
Bue	100-200
Pecora	10-20
Maiale	20-30

Capitolo 5

Meccaniche di Gioco

Il Ciclo del Fato

Il sistema di combattimento si basa su un mazzo di carte personalizzato, chiamato "Mazzo del Fato". Ogni carta del mazzo rappresenta un vantaggio durante un'azione di combattimento, e presenta un costo in Punti Fatica.
Tali carte non sono obbligatorie al fine del gioco, un Personaggio può attaccare e difendere anche senza utilizzare. Però esse simboleggiano l'abilità dell'Eroe nello sforzarsi per compiere un'azione sopra la media, come un colpo più potente o un affondo più preciso, dunque esse andrebbero utilizzate al meglio.

Le carte di Attacco vengono utilizzate al proprio turno per potenziare un'attacco svolto contro un nemico.

Le carte di Manovra sono utilizzate sempre al proprio turno, ma al posto dell'azione di attacco. Offrono un'azione alternativa da svolgere.

Le carte di Difesa sono usate durante il turno nemico, e diminuiscono l'efficacia di uno o più attacchi subiti dal Personaggio.

Guadagnare Carte Fato Speciali:
Il Giocatore potrebbe guadagnare Carte Fato aggiuntive durante il gioco.
In combattimento potrebbe subire degli attacchi che aggiungono carte Ferita al suo Mazzo Fato per esempio. Ogni carta guadagnata va sempre messa nella pila degli scarti, e rimarrà nel Mazzo finché non lo dice la carta o si svolge un'azione specifica per rimuoverla.

Il Mazzo Tiro:
Il Mazzo Tiro è composto da 20 carte numerate da uno a venti.
Ogni volta che si vorrà fare un attacco verso un avversario o una prova di caratteristica, si pescherà da tale mazzo.
Una volta utilizzato tutto il mazzo esso si riformerà rimescolando gli scarti.
Unica eccezione sono la carta venti e la carta uno, che quando pescate fanno rimescolare il mazzo subito dopo l'azione.

Ai fini del gioco non è necessario utilizzare per forza i Mazzi Tiro compresi.
Si può comporre un Mazzo Tiro con le carte francesi (o da Scala Quaranta), rimuovendo le figure ed utilizzando solo due semi, uno nero ed uno rosso. Le carte nere saranno i numeri da uno a dieci, le carte rosse saranno i numeri da undici a venti.

Il Combattimento:

1. **Dichiarare l'arma in mano e Assegnare i nemici:**

Come prima cosa ogni Giocatore dichiara quale arma ha in mano all'inizio del combattimento.
Nel caso il Personaggio si trovasse già in una situazione pericolosa prima dello scontro, il Master potrebbe anche aver chiesto tale informazione in precedenza.

Dopodiché il Master assegna i nemici che si trovano a distanza di corpo a corpo dai Giocatori, secondo la sua discrezione.

Esempio:
Tre Cavalieri attaccano un gruppo composto da due Personaggi.
Trovandosi in una zona pericolosa della città, il Master aveva già chiesto in precedenza quale arma avessero in mano. Un Personaggio (Milites) ha una spada a due mani, l'altro un arco (Arciere).
Il Master assegna due Cavalieri al Milites ed uno all'Arciere.

Attenzione però che i nemici a distanza non sono assegnati. Verranno assegnati solo nel momento in cui si avvicinano e quindi entrano anch'essi in corpo a corpo.
In questo caso il Master assegna ad ogni nemico (o gruppo di nemici) uno o più Token Distanza. Ognuno di questi Token rappresenta una distanza di 10 metri circa.
Finché è presente almeno un Token si può attaccare solo mediante armi a distanza, con Svantaggio se vi sono tre o più Token.
E' a discrezione del Master il momento in cui comincia un combattimento, ma si consiglia di farlo partire a non più di 5 Token di distanza assegnati.

2. **Stabilire l'ordine di Attacco:**

I Personaggi e i nemici pescano una volta dal Mazzo Tiro aggiungendo il loro valore di Percezione. I primi ad attaccare saranno quelli che hanno tirato più alto, poi a scendere. In caso di pareggio vince chi ha il valore di Percezione più alto. In caso di ulteriore pareggio vincono i nemici.

3. **Pescare Carte Fato:**

I Personaggi ed il Master pescano cinque carte fato ognuno dai propri mazzi.

4. **Svolgere il proprio turno:**

   a. **Cambiare arma:**

All'inizio del proprio turno un Personaggio o un Nemico può sempre dichiarare che cambia arma. Egli attaccherà fin da subito utilizzando la nuova arma, ma subirà Svantaggio per questo turno.

b. Muoversi, Avvicinarsi o Allontanarsi dai nemici:

E' possibile che all'inizio del combattimento ci si trovi ad una distanza che non consente il corpo a corpo.
Al proprio turno il Personaggio o i nemici possono decidere di avvicinarsi rimuovendo un Token. Se poi non vi sono più Token essi potranno attaccare in corpo a corpo nello stesso turno. Nel caso di un Personaggio che si avvicini, è il Giocatore ad avere la scelta a quale gruppo di nemici assegnarsi.
Attenzione però che una volta in corpo a corpo le armi a distanza soffrono di Svantaggio. Per eliminare tale condizione sarà necessario cambiare l'arma a distanza con una da corpo a corpo.

Se il Personaggio lo desidera può anche indietreggiare (ossia staccarsi dai nemici assegnati e guadagnare un token distanza) e attaccare a distanza, a patto che così facendo mantenga la visuale sul nemico. In questo caso avrà Svantaggio durante questo attacco, in quanto indietreggiare e mirare contemporaneamente viene considerata un'azione difficile da svolgere.

Invece che indietreggiare un Personaggio può semplicemente muoversi da un gruppo di nemici assegnati ad un altro, anche in tal caso guadagna Svantaggio.

c. Attaccare:

Per determinare se un attacco colpisce un avversario, si dichiara quale zona si sta cercando di attaccare e si effettua un tiro di attacco contro il valore di Difesa del bersaglio.
Inoltre durante il proprio turno è possibile usare una o più carte attacco, pagandone il costo in Punti Fatica. Ciò tuttavia non è necessario, l'attacco può essere svolto anche senza il supporto di una carta.

1. Pesca una carta dal mazzo tiro.
2. Aggiungi al tiro per colpire la caratteristica (a seconda dell'arma utilizzata).
3. Aggiungi eventuali bonus dati dalle carte di attacco giocate.

Esempio di Tiro per colpire:
Un Milites con un Coraggio +3 e la carta "Passata con Raddoppio" (+2 a colpire) effettua un attacco con una Spada Corta:
- Carta pescata dal mazzo tiro: 12
- Velocità: +1
- Bonus della carta: +2
- Risultato totale: 15

Se il risultato totale è uguale o superiore al Valore di Difesa del bersaglio, l'attacco colpisce. Il danno inflitto da un attacco dipende dal tipo di arma utilizzata e dal Coraggio. Può anch'esso essere modificato da carte di attacco.
Attenzione, le armi a distanza non aggiungono il Coraggio ai danni inflitti.

Esempio di Tiro di Danno:
- Danno dell'arma: 2

- Coraggio: +3
- Danno totale: 2 +3 = 5

d. Riformare la mano di Carte Fato:
Come ultima azione del proprio turno i Giocatori hanno la possibilità di scartare un qualsiasi numero di carte in mano, dopodiché riformano la propria mano di Carte Fato pescando fino ad avere cinque carte.

Usare una Carta Manovra:
Al posto dell'azione di Attacco un Giocatore può decidere di usare una carta Manovra, se la si ha in mano. In questo caso non si attacca un nemico ma si svolge l'azione descritta sulla carta.

Il Turno del Master:
Secondo l'ordine di turno, quando toccherebbe ad un nemico è il Master a gestire la situazione. Ogni nemico, come un Personaggio, ha diritto a: Cambiare arma, Muoversi, Attaccare.
Le Carte Fato in mano al Master non hanno un costo in Punti Fatica.
Egli non paga per giocarle, ma è limitato a poter utilizzare solo una Carta Fato per nemico durante il turno in cui questo è attivo. Le carte di difesa invece non hanno questo vincolo, in quanto vengono usate fuori dal turno attivo del nemico bersagliato.
Su ogni Carta Fato sono presenti tre livelli.
Il Master utilizzerà il livello specificato sulla Carta Nemico, con la dicitura "Strategie livello X", con X un numero da 1 a 3. Questo valore non è tanto legato alla forza del nemico, quanto alla sua astuzia e capacità di utilizzare tattiche evolute in combattimento.

Attenzione, su ogni carta nemico fornita con questo regolamento sono già calcolati i tiri per colpire e i danni inflitti: non è necessario aggiungere il Coraggio ai danni come farebbe un Personaggio. Le caratteristiche presenti sulla carta sono utilizzate solo in caso il nemico debba svolgere una Prova di Caratteristica.

Durante il turno degli avversari i Giocatori hanno diritto ad utilizzare carte di difesa, sempre pagandone il costo in Punti Fatica.
Esempio di Uso delle Carte di Difesa:
Un Milites viene attaccato. Il nemico tira e colpisce.
Il Giocatore usa "Parata in Tempo" (-3 ai danni), i danni vengono ridotti in questo modo:
- Danno inflitto dall'attaccante: 5
- Riduzione danni: -3
- Danno subito: 5 - 3 = 2

Un ulteriore modo di utilizzo delle Carte Fato è la Riduzione del danno.
Una volta avuta la possibilità di usare le carte di difesa ma prima di assegnare i danni subiti, il Giocatore può scartare una o più Carte Fato in mano pagandone il costo in Punti Fatica per ridurre il danno subito di ciò che ha pagato.
Esempio di Uso delle Carte Fato per Ridurre il danno:

Il Militest dell'esempio precedente vuole ridurre ulteriormente il danno.
Scarta una Carta Fato pagandone il costo, 1 Punto Fatica:
- Danno inflitto dall'attaccante: 2
- Riduzione danni: -1
- Danno subito: 2 -1 = 1
Attenzione, le Carte Fato scartate in questo modo non devono per forza essere carte di difesa. Tutte le carte del Mazzo Fato sono valide, purché abbiano un costo di Punti Fatica superiore a zero.
Va fatto notare che usare le carte in questo modo riduce la mano del Giocatore diminuendone le opzioni. Egli infatti ripescherà dal mazzo solo alla fine del suo prossimo turno.
Il Master invece non ha possibilità di ridurre il danno subito dai nemici. Non avendo il costo in Punti Fatica infatti, le sue carte non possono essere usate per Ridurre il danno.

Una volta che tutti i nemici hanno svolto il proprio turno, il Master può come i Giocatori scartare un qualsiasi numero di carte in mano e ripescarne cinque.

Colpo o Fallimento Critico:
Se durante il tiro di Attacco dei Giocatori o del Master viene pescata la carta 20, il colpo viene considerato un Colpo Critico. L'attacco colpisce in automatico, e i danni dell'arma (ma non del Coraggio) vanno raddoppiati. Nel caso fosse il Master a svolgere un Critico, egli raddoppia il danno inflitto dal nemico sul bersaglio.
Se invece viene pescata la carta 1, esso è un Fallimento Critico, e l'attacco fallisce in automatico.
Indipendentemente che la carta pescata sia 1 o 20, una volta calcolato il risultato dell'attacco si rimescola il Mazzo Tiro.

Fuggire dal combattimento:
Al proprio turno un Personaggio può decidere di provare a fuggire dal combattimento. Al posto dell'azione di attacco egli svolgerà una prova di Velocità contrapposta contro il nemico ad esso assegnato. In caso di più nemici sarà quello con la velocità più alta.
Se il Personaggio riesce potrà fuggire, in caso contrario egli rimarrà nello scontro ed avrà sprecato il suo attacco per questo turno.

Incominciare un nuovo turno:
Una volta che tutti i Personaggi e i nemici hanno svolto la propria azione, il turno di combattimento è finito. Il turno successivo riparte secondo l'ordine d'Attacco, finché tutti i componenti di una delle due fazioni non sono incapacitati o atterrati.

Combattimento a Cavallo:
Un Personaggio su cavallo ha diversi vantaggi rispetto ad uno a piedi.
Fuori dal combattimento potrà muoversi più a lungo e per più tempo prima di dover fare una pausa per riposare.

All'interno del combattimento, se utilizza la propria azione per avvicinarsi ad un nemico assegnato, rimuoverà due token distanza invece che uno solo.
Inoltre l'attacco svolto il turno in cui ci si è avvicinato al nemico viene considerato Attacco di Carica. Tale attacco avrà un bonus aggiuntivo al tiro per colpire pari a +4, e se colpisce infligge 1 danno aggiuntivo e lo stato di Sbilanciato. La Zona mirata però deve essere sempre il Torso.

Ogni attacco normale (ossia non di carica) inoltre beneficia di Vantaggio, a meno che il bersaglio non sia anch'esso a cavallo. In tal caso si seguono le normali regole di combattimento.

Gli avversari al loro turno possono scegliere di attaccare il cavallo e non il Personaggio.
Ogni cavallo ha una propria Difesa e Punti Ferita.
Se un cavallo viene abbattuto, il Personaggio perde i vantaggi derivati dalla cavalcatura, inoltre deve fare subito una prova di Velocità 12 per non subire 2 danni agli arti dovuti dalla caduta.

Preparare un'imboscata:
E' possibile che i Personaggi durante l'avventura preparino un'imboscata a dei nemici, per esempio nascondendosi dietro una roccia e attaccando appena questi ultimi risultino visibili. In questo caso i Personaggi hanno diritto a comporre la propria mano iniziale di cinque Carte Fato nel modo che desiderano, mescolando le rimanenti.
Dopodiché si svolge una prova di Percezione (del nemico) contro Prudenza (dei Personaggi). Se vince il nemico egli si è accorto dell'imboscata, si tira l'ordine di turno come di solito. Se vincono i Personaggi essi guadagnano il diritto di agire per primi.

Status del Personaggio:

Il Personaggio può guadagnare diversi Status durante il combattimento o fuori.

Vantaggio	Quando pescheresti dal Mazzo Tiro, peschi due carte e scegli la più alta.
Svantaggio	Quando pescheresti dal Mazzo Tiro, peschi due carte e scegli la più bassa.
Sbilanciato	-1 a tutti i tiri per colpire e ad ogni Difesa.
Atterrato	Non si possono effettuare attacchi. Al proprio turno si può provare a liberarsi dal nemico svolgendo una prova di Fortezza contrapposta contro di esso.
Esausto	-2 a ogni Caratteristica.
Incapacitato	Non può svolgere azioni di alcun tipo.

Gli stati di Vantaggio e Svantaggio si cancellano a vicenda. Un Personaggio che guadagni contemporaneamente entrambi non ne è influenzato.
Tra di loro invece Vantaggio o Svantaggio sono cumulabili. Per esempio, se un Personaggio guadagna due status Svantaggio in un turno allora egli pescherà tre carte e sceglie la più bassa, se guadagna tre status Svantaggio pescherà quattro carte e così via.

Lo status di Esausto è uno status speciale che si guadagna quando i Punti Fatica arrivano a zero, e rimane finchè non ne viene recuperato almeno uno.

Lo status di incapacitato si guadagna quando i Punti Ferita arrivano a zero o meno, e rimane finchè non si viene curati a 1 punto ferita o più.
Un ulteriore attacco da parte di un nemico porta alla morte istantanea del Personaggio.

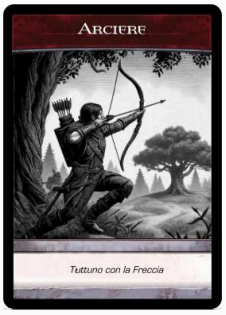
Subire delle Ferite:
Se durante uno scontro (o anche fuori dal combattimento) si ricevono delle Ferite, esse vanno segnate sulla scheda del Personaggio.
Partendo da destra verso sinistra, segnare con una x uno o più spazi ferita in una zona, a seconda del numero di Ferite subite. Se si raggiunge lo spazio ferita leggera si applicherà lo svantaggio corrispondente descritto sulla scheda, così come se si raggiunge lo spazio ferita grave.
Tali svantaggi vanno contati solo una volta, quando si segnano uno o più ferite di quello spazio, e rimangono attivi finché il Personaggio non guarisce.
Lo svantaggio "Ultimo di Iniziativa" sta a indicare che il Personaggio da lì in poi sarà ultimo nell'ordine di turno. Se dovesse entrare in un nuovo combattimento allora il Personaggio non tira per l'ordine di turno ma diventa automaticamente ultimo. Nel caso due o più Personaggi dovessero guadagnare questo stato allora si considerano come in parità, inizia per primo chi ha il valore di Percezione più alto.

Recuperare Punti Fatica o Punti Ferita:
I Punti Fatica fuori dal combattimento si recuperano naturalmente.
Riposare per 5 minuti in una situazione di calma permette di recuperare tutti i Punti Fatica.
I Punti Ferita si recuperano anch'essi col tempo. Un Personaggio medicato guadagna 2 Punti Ferita per zona al giorno.
In caso di Personaggio Incapacitato invece, appena finisce lo scontro sono necessarie cure immediate, altrimenti giungerà la morte.
Una prova di cura (Tiro di Prudenza a difficoltà 10) deve essere svolta con successo entro pochi minuti (10+Fortezza del Personaggio incapacitato).
In tal caso il Personaggio si stabilizza e ritorna a 1 Punto Ferita nella Zona precedentemente a zero.
E' possibile svolgere solo una prova di cura per minuto.

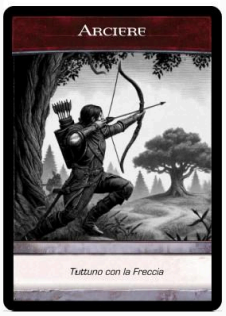
Le carte Fato Ferita e Ferita Grave sono carte speciali, che si possono eliminare solo usando un Unguento Curativo o richiedendo i servizi di un Curatore.

Esempio di Combattimento

Nel seguente esempio il gruppo di Giocatori è composto da un Milites ed un Arciere.
Sulla loro strada incontrano due banditi capitanati da un bandito esperto.
Il Master come prima cosa prepara l'area di combattimento, posizionando da una parte i Giocatori, dall'altra i Nemici.



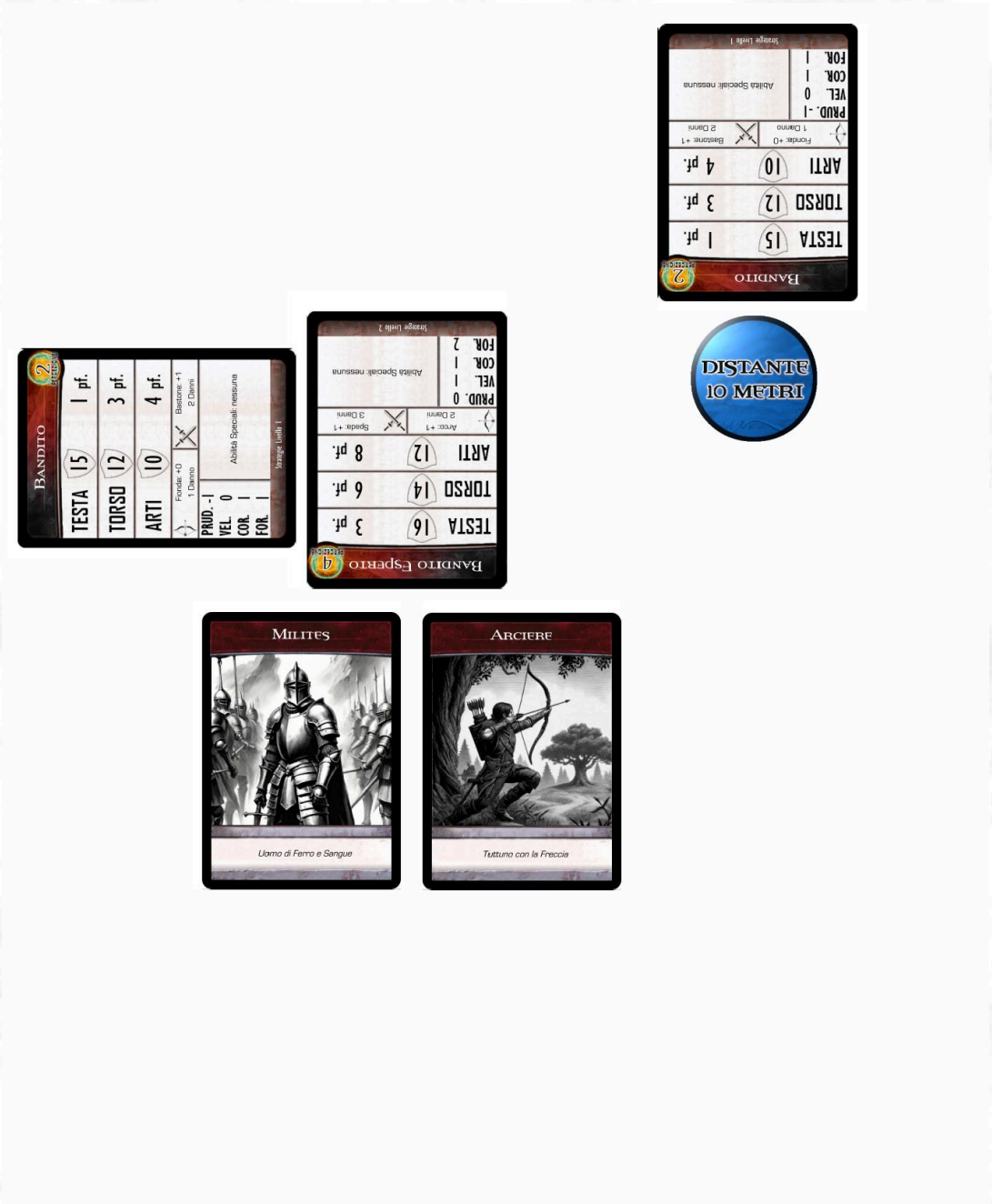
Viene stabilita la distanza tra i due gruppi.
Il Master decide di assegnare un token distanza, stimando che tra le due fazioni vi siano circa dieci metri.
L'arciere però ha l'abilità Guardingo, che gli fa partire il combattimento con un token distanza in più davanti a sè.



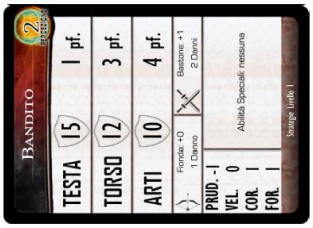
Il Master inoltre chiede ai Giocatori di specificare l'arma in mano. Il Milites dichiara di avere spada e scudo. L'arciere il suo fido arco.
Essendo che i banditi probabilmente stavano cacciando, il Master decide che i due banditi hanno la fionda in mano, mentre il loro capo la spada.

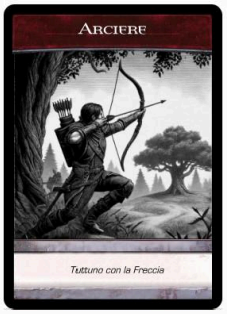
Tutti i partecipanti fanno una prova di Percezione, per stabilire l'ordine di turno.
Incomincia l'Arciere, poi a seguire il Bandito Esperto, i Banditi e per finire il Milites.
L'Arciere attacca un bandito, ma manca.
Il Bandito Esperto si muove verso i Giocatori, rimuovendo un token distanza a entrambi.
Trovandosi così a contatto con il Milites lo attacca.
Così fa anche il Bandito di sinistra. Entrando in corpo a corpo egli decide di cambiare la sua arma in mano, guadagna però Svantaggio per questo turno.
Il Bandito di destra invece rimane indietro e attacca con la fionda.

Dopo qualche round di combattimento, il Bandito di sinistra subisce troppe ferite e viene incapacitato.
L'arciere al suo turno decide di avvicinarsi. Egli non ha ancora l'abilità Tiro in Mischia, che guadagnerà al sesto livello. Decide dunque di cambiare l'arma, guadagnando Svantaggio per questo turno.
Se avesse tenuto l'arco, avrebbe guadagnato Svantaggio non solo questo turno, ma anche tutti i successivi.



Anche il Bandito Esperto dopo poco cade a terra incapacitato.
L'ultimo Bandito in piedi decide di fuggire.
Svolge una prova di Velocità contro L'Arciere, che tra i due Giocatori ha la Velocità più alta, e vince. Riesce dunque a scappare incolume.





Termina così l'incontro tra i Giocatori e tre sfortunati Banditi.
Uno almeno è riuscito a fuggire per raccontare la storia..

Prove di Caratteristica

Fuori dal combattimento è possibile svolgere delle Prove di Caratteristica se la situazione lo richiede.
Il Master decide una difficoltà prima del tiro. Solitamente si considera 10 una sfida facile, 15 una sfida impegnativa, 20 una sfida quasi impossibile.

Il Giocatore pesca una carta tiro e aggiunge il bonus alla caratteristica utilizzata. Se il risultato è pari o superiore alla difficoltà allora la prova ha successo.
Se un secondo Giocatore sta aiutando il primo a superare una prova, allora dà Vantaggio alla prova. Quindi si pescheranno due carte e si sceglie la maggiore.

Prove di Prudenza: Sono prove di azioni che coinvolgono la mente, come enigmi o prontezza di spirito.

Prove di Velocità: Prove di agilità, equilibrio e destrezza manuale.

Prove di Coraggio: Sono prove di forza fisica e coraggio.

Prove di Fortezza: Le prove che coinvolgono la resistenza e la capacità di sopportare danni e fatiche.

Prove di Caratteristica Contrapposte:
Le prove di caratteristica contrapposte vedono due o più fazioni l'una contro l'altra durante una prova.
In questo caso ogni fazione farà la sua prova, e quella con il risultato più alto sarà la vincitrice. In caso di pareggio vince chi ha il bonus caratteristica più alto.
In caso di ulteriore pareggio la prova è inconcludente.

Un esempio particolare è la prova di forza contrapposta per svolgere la manovra di "Atterrare un nemico". Particolare in quanto in questo caso la prova è dentro un combattimento e non fà rimescolare il mazzo tiro.

Prove di Percezione:
Nel caso sia richiesta una prova in cui il Personaggio debba utilizzare i propri sensi, è possibile che il Master richieda una prova di Percezione.
In tal caso si seguiranno le regole delle prove di caratteristica normali, ma si aggiungerà al tiro il valore di Percezione del Personaggio.

Esempio:
Cercare oggetti di valore in una stanza è una prova di Percezione.

Capitolo 6

Gestire una Campagna

Ogni Master ha il suo metodo per quanto riguarda lo scrivere e il giocare una campagna.
In questa sezione vogliamo presentare un metodo efficace per la creazione di una o più missioni, ma il Master può assolutamente sentirsi libero di modificare o ignorare quanto segue se non si trova a suo agio con queste regole.
Come anche il resto delle regole, incoraggiamo ogni gruppo di Giocatori a modificare ed adattare il regolamento di War Echoes a loro piacimento.
A questo scopo è presente anche il capitolo successivo, sulle Varianti al Regolamento.

Creare una Missione

Innanzitutto il Master deve chiedersi: quanto deve durare questa missione?
Questo dipende principalmente dal gruppo di Giocatori, il loro interesse ed i loro impegni.
Deve essere una missione completata in un'unica sessione di gioco? O si può espandere a più sessioni/serate?
Una volta stabilita la durata si incomincia a pensare alla struttura della missione.

Essa sarà composta da:

1. Introduzione.
2. Tre o più Scene.
3. Finale.

Il numero di Scene è determinato dalla durata stabilita. Indicativamente si svolgono tre scene in una sessione di gioco, ma in realtà dipende dalla scena stessa. Un incontro in un vicolo con una figura misteriosa per esempio sarà molto più veloce che l'assalto ad un castello.

Introduzione:
L'introduzione serve a stabilire il luogo ed i personaggi coinvolti nella storia, compreso il nemico principale.
Un buon esempio può essere: "Il gruppo di avventurieri viene convocato dal Reggente per risolvere una questione spinosa".
Solitamente questa parte è piuttosto descrittiva, e principalmente in mano al Master.
Egli deve stabilire degli obiettivi chiari per il gruppo di Giocatori, ossia dove devono andare e cosa devono fare.
In questa sezione è utile anche dare degli indizi al gruppo riguardo alle Scene che seguiranno. Per esempio "il Reggente ha già inviato un suo sottoposto a investigare il fatto. Il gruppo dovrebbe provare a contattarlo per avere maggiori informazioni".
Questa sezione non deve però essere per forza passiva, dove il gruppo di Giocatori ascolta e basta senza fare niente.
Un buon modo per farli interagire può essere il viaggio verso la destinazione dove si svolgerà la missione. Si possono svolgere diverse prove di abilità per vedere cosa succede, o magari subiscono un'imboscata dagli agenti del nemico principale.
Oppure anche solo chiedere ai Giocatori come intendono prepararsi per affrontare i pericoli che pensano di incontrare.

Una volta terminata questa sezione è il momento di dare il potere decisionale al gruppo di Giocatori. Partono dunque le Scene.

Scene:
Ogni scena ha uno più eventi che la attivano. Tali eventi possono essere evitabili o inevitabili. Per esempio: Arriva la notte -> I banditi attaccano il villaggio.
Tale evento è inevitabile, poiché se i Giocatori non faranno niente per impedirlo i banditi attaccheranno il villaggio quando arriverà la notte.
E' sempre consigliabile avere un evento inevitabile rispetto ad uno evitabile, poiché i Giocatori potrebbero perderselo. Ma questo è a discrezione del Master: potrebbe anche decidere che una scena è opzionale al fine della missione e se il gruppo di Giocatori non la svolge non succede niente.

Esempio:
I Giocatori parlano con il Mercante Corrotto:
Il Mercante ha delle informazioni molto importanti. I Giocatori possono provare a intimidirlo (Prova di Fortezza 15), possono provare a corromperlo (50 denari) o possono passare direttamente alla violenza (Incontro con 2 Guardie armate).
Evento di attivazione della scena: I Giocatori vanno dal Mercante.
Il Master però ritiene che questa scena sia particolarmente importante per lo svolgimento della storia. Quindi aggiunge anche un evento inevitabile: Giunta la notte le Guardie del Mercante vanno dal Gruppo di Giocatori, dicendo che il Mercante ha delle informazioni e vuole fare affari con loro.

Una volta attivata la scena, sta poi ai Giocatori gestirla come più desiderano.
In caso di un'imboscata essi possono decidere di scappare o di rimanere a combattere; in caso di un inseguimento possono decidere di provare a rincorrere il fuggitivo o accerchiarlo, o così via. L'importante è che una volta terminata la scena la storia sia avanzata. Il Master deve assicurarsi che la Scena abbia svolto il suo compito.

Esempio:
I Giocatori hanno corrotto il Mercante con dei denari.
Egli ha rivelato le sue informazioni al Gruppo. Ora hanno informazioni necessarie da utilizzare durante il confronto con il nemico principale .

Struttura delle Scene:
Il Master deve chiedersi: c'è un ordine preciso con cui i Giocatori possono svolgere le Scene? O si possono svolgere liberamente? Sono tutte necessarie o alcune opzionali?
Un buon metodo di partenza è partire dal basso.
Il Master sa che la scena finale deve essere il confronto con il nemico principale.
Come arrivano i Giocatori a tale confronto?

Esempio:
I Giocatori devono raccogliere almeno due indizi incriminanti su tre prima di smascherare il nemico principale. Finora hanno svolto solo la scena del Mercante Corrotto, quindi ne hanno solo uno. Hanno ancora due scene da svolgere, nell'ordine che preferiscono. Di queste la terza è opzionale, ma se svolgono anche questa avranno trovato tutti e tre gli indizi, guadagnando un bonus durante lo svolgimento della scena finale.

Una volta stabilito l'ordine delle scene sarà anche più semplice determinare il compito di ogni singola scena. Nell'esempio il compito è trovare un indizio.
Solitamente una missione improntata sull'investigazione ha una struttura più aperta. I Giocatori sono liberi di girare in un'area, come per esempio una città, e cercare diversi indizi.
Una missione più improntata sul combattimento invece sarà più lineare, con scontri che si succedono naturalmente fino al raggiungimento del luogo dove il Gruppo combatterà il nemico principale.

Finale:
Il Finale serve a chiudere la storia.
Esso deve rispondere ad una semplice domanda: Cosa ha guadagnato il Gruppo da questa esperienza?
Forse il Gruppo ha ricevuto una cospicua ricompensa da chi aveva richiesto il loro operato. Oppure ha ricevuto informazioni che gli permettono di avanzare nella Campagna.

Non è necessario, ma può essere interessante inserire dei momenti di interazione anche in questa parte della missione, così come nell'introduzione.
Magari in nemico principale si ripresenta ferito, e il Gruppo deve sconfiggerlo di nuovo (il classico "colpo di coda"). Oppure il Gruppo può provare a guadagnare maggiori ricompense mostrando ciò che ha scoperto.

Gestire l'Improvvisazione:
War Echoes è un Gioco di Ruolo, e in quanto tale si basa sull'interazione tra Master e Giocatori. E' compito del Master imbrigliare le azioni dei Giocatori in modo da permettere il corretto svolgimento della storia.
Tuttavia bisogna sempre ricordare che metà del gioco è creato anche dai Giocatori.
L'improvvisazione di questi ultimi può portare a risoluzioni o addirittura a scene a cui il Master non aveva pensato. Egli in questi casi dovrebbe valutare sul momento se tali improvvisazioni possono rientrare nella storia, e in caso positivo assecondarle.
Queste improvvisazioni in quanto originate dai Giocatori saranno anche le più sentite, e possono portare ai momenti più divertenti della sessione.

Creare una Campagna

Una Campagna è un insieme di missioni unite da un filo conduttore.
Tale filo conduttore può essere un avversario particolarmente potente, o il raggiungimento di un obiettivo importante.
In una campagna sarà quindi particolarmente importante il finale di ogni missione, in quanto attraverso di esso si avrà modo di avanzare nella storia principale.

Per un maggior coinvolgimento, il Master dovrebbe essere in grado di modificare la storia a seconda di come è stata completata la missione precedente.

Esempio:
Il nemico è riuscito a fuggire all'ultimo! La missione successiva sarà incentrata sul raggiungere la carovana in fuga, e a sconfiggerlo una volta per tutte.

Aumentare di Livello

Dopo una missione compiuta con successo o il raggiungimento di un traguardo importante, il Master può ricompensare i Personaggi con un aumento di livello.

L'aumento di livello si svolge secondo i seguenti passaggi:

1. Potenziare il Mazzo Fato
2. Aumentare una Caratteristica
3. Guadagnare il Bonus del livello raggiunto

Potenziare il Mazzo Fato:
Il Giocatore seleziona una carta base dal Mazzo Fato e ne marca il livello di potere successivo. D'ora in poi il testo valido di tale carta avrà come aggiunta anche il testo nei livelli sbloccati.

In alternativa il Giocatore al posto di potenziare una carta può eliminarne una permanentemente.
Tale carta deve provenire dal Mazzo Fato base, e non da armi o armature equipaggiate.
Attenzione che essa non potrà mai più essere recuperata.

Aumentare una Caratteristica:
Il Giocatore sceglie una tra le quattro caratteristiche e la aumenta di 1.
Valgono le regole scritte in precedenza, ossia la disparità tra una caratteristica e le due adiacenti non può mai superare i 3 punti.

Una volta aumentata la caratteristica il Giocatore procede ad aggiornare la scheda del Personaggio. In particolare:
Prudenza fa aumentare la Percezione.
Velocità fa aumentare i valori di Difesa delle Zone.
Coraggio fa aumentare i danni inflitti.
Fortezza fa aumentare i Punti Fatica e i Punti Ferita (se positiva).

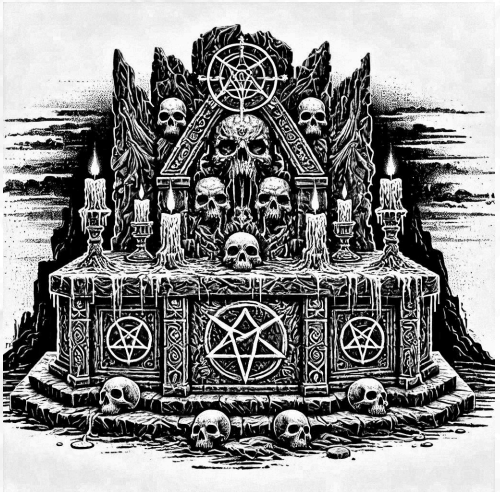
Guadagnare il Bonus del livello raggiunto:
Infine, il Personaggio guadagna dei Bonus sotto forma di Punti Ferita o abilità supplementari.

All'avanzamento ai livelli 3 e 6, il Giocatore marca il livello di potere successivo sulla Carta Classe.
All'avanzamento al livello 9 egli seleziona una Carta Classe Magistra che si va ad aggiungere alla Carta Classe, ed all'avanzamento ai livelli 12 e 15 egli marchierà un livello di potere successivo di tale carta.

Inoltre ad ogni livello pari si guadagna un Punto Ferita bonus da assegnare secondo le regole spiegate in precedenza.

Livello	Bonus
1	Prima abilità della Classe sbloccata
2	+1 Punto Ferita
3	Seconda abilità della Classe sbloccata
4	+1 Punto Ferita
5	
6	+1 Punto Ferita, Terza abilità della Classe sbloccata
7	
8	+1 Punto Ferita
9	Prima abilità della Classe Magistra sbloccata
10	+1 Punto Ferita
11	
12	+1 Punto Ferita, Seconda abilità della Classe Magistra sbloccata
13	
14	+1 Punto Ferita
15	Terza abilità della Classe Magistra sbloccata

Una volta raggiunto il quindicesimo livello si considera che i Personaggi abbiano raggiunto il loro massimo potenziale, quindi non vi sono ulteriori avanzamenti.



Capitolo 7

Varianti al Regolamento

In missione per conto di Dio

I nuovi Personaggi creati dai Giocatori hanno delle benedizioni divine.
Non è raro che i Personaggi gestiti dai Giocatori muoiano. In quel caso il Giocatore può crearne uno nuovo dello stesso livello. Sta poi al Master collegare il nuovo Personaggio alla storia: potrebbe essere un fratello in cerca di vendetta, o semplicemente una nuova recluta mandata dalla Chiesa a combattere in prima linea il maligno.
Per aiutare questi nuovi Personaggi gli si può concedere un bonus dalla seguente tabella. Il Giocatore al momento della creazione pesca una Carta Tiro e guadagna la benedizione corrispondente.

Tiro	Bonus
1	Il Personaggio non guadagna nessuna benedizione.
2	+2 Punti Fatica
3	+1 Prudenza
4	Si hanno il doppio dei denari iniziali.
5	Vantaggio alle prove di persuasione.
6	+1 Punto Ferita
7	+1 Coraggio
8	+3 Percezione
9	Parte ogni scontro con lo status Vantaggio.
10	I prezzi di mercato sono scontati di 1/4.
11	+1 Velocità
12	Vantaggio alle prove di intimidazione.
13	Guarisce di 4 Punti Ferita al giorno per Zona.
14	+4 Punti Fatica
15	Se incapacitato si stabilizza automaticamente (solo la prima volta).
16	Ogni Cavalcatura usata ha +1 Difesa e +1 Punti Ferita
17	+2 Punti Ferita
18	Pesca sempre sei Carte Fato invece che cinque.
19	+1 Fortezza
20	Il Personaggio può scegliere una benedizione qualsiasi a sua scelta.

Hardcore

Se si vuole una sfida maggiore, si può togliere ai Giocatori la possibilità di Ridurre i danni in combattimento. Se si subiscono dei danni si avrà la possibilità di usare Carte Difesa, ma dopo tutti i danni rimasti vanno assegnati.
In questo modo i combattimenti sono molto più letali, soprattutto contro i nemici di alto livello. Per sopravvivere sarà necessario un approccio più calmo e tattico.

Old School

Al posto del Mazzo Tiro, è possibile usare un dado d20.
Ogni effetto di Vantaggio o Svantaggio in questo caso andrà letto come: "tira due volte e scegli il risultato più alto", o "tira due volte e scegli il risultato più basso".
La carta Cambio di Strategia cambia il testo in: "Per il resto dello scontro avrai +2 al tiro per colpire. Guadagna inoltre +2 difesa per questo round.(Al posto dell'azione di attacco)"
Le regole del colpo o fallimento critico rimangono invariate.
Se si utilizza questa variante viene a mancare quel tocco di strategia dato dalla gestione del Mazzo Tiro. D'altro canto qualche giocatore potrebbe trovarlo più pratico, avendo da gestire solo il Mazzo Fato.

Appendice 1

Bestiario

I seguenti nemici sono un esempio di ciò che i Personaggi potranno incontrare durante le loro avventure.
Incoraggiamo i Master a utilizzare tali mostri come punto di partenza, per poi creare i propri mostri e avversari, in modo da dare un tocco di personalizzazione in più alle proprie missioni.